manual_Myst5_.qxp 05.10.2005 19:31 Page 1

MYST® V END OF AGES

Руководство к игре

Содержание

Вдохните глубже… начинаем 4
Системные требования 5
Как играть 6
Основы основ 6
Путешествие 6
Управление - передвижение и взаимодействие 7
Классический режим 7
Свободный режим 9
У вас всегда есть выбор 10
Сохраняйте вехи своего пути 11
Дневники 11
Дополнительные сведения 12
Таблички и пьедесталы 12
Меню 13
Устранение неполадок 15
Звуковая карта и видеокарта 15
Microsoft DirectX 9 15
Защита от копирования 15
Техническая поддержка 16
Авторы 18

Вдохните глубже... начинаем

Myst V: End of Ages - это не просто конец истории, а завершающий этап долгого путешествия.

Прошло несколько лет с тех пор, как тайны Myst стали впервые ведомы миру и был открыт путь в невероятные миры и фантастические места, где вы смогли побывать. Вместе мы входили в эти чудесные земли и следовали за семьей творцов Эпох. Их беды были нашими бедами.

Пришло время совершить последнее путешествие. Мы рады, что вы добрались так далеко.

Приглушите свет, забудьте о своем мире - и добро пожаловать в наш.

Команда The Cyan Worlds

Системные требования

Операционная система: Windows® 2000/XP

Процессор: 800 MHz Pentium® III или AMD Athlon™ (рекомендуется 1.5 Ггц Pentium IV или AMD Athlon)

Оперативная память: 256 МБ (рекомендуется 512 МБ)

Видео: DirectX 9 - совместимая видеокарта с 64 МБ памяти (см. список совместимых видеокарт*)

Звук: DirectX - совместимая звуковая карта

Дополнительное ПО: DirectX 9.0c

CD/DVD-ROM: 4-х скоростной

Свободное место на диске: 4,5 ГБ

Управление: клавиатура и мышь

Совместимые видеокарты:
ATI® RADEON® 7000/8000/9000/X
NVIDIA® GeForce™ 256/2/3/4/FX/6000

Версии этих чипсетов для портативных компьютеров могут быть совместимы, но официально не поддерживаются. Игра работает только на этих чипсетах. Поддержка других чипсетов может быть добавлена после выхода игры. Для того, чтобы ознакомиться с обновленным списком совместимых видеокарт, прочитайте FAQ по игре на сайте техподдержки http://www.ubi.com/us/support.

Также ваш монитор и чипсет должны поддерживать разрешение 800x600.

ВНИМАНИЕ: Эта игра защищена от копирования, из-за чего возможна некорректная работа с некоторыми DVD-RW приводами и виртуальными дисками.

Как играть

Основы основ

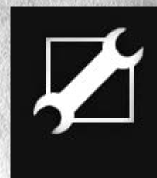
Несмотря на то, что вы установили последнюю игру из серии Myst, в пятой части есть некоторые нововведения. Прежде чем вы вступите в этот мир, прочитайте, пожалуйста, этот раздел. Здесь вы найдете необходимый минимум информации, которая нужна вам для того, чтобы игра была более увлекательной.

Путешествие

Как и во все предыдущие игры серии, в Myst V можно играть с помощью мыши. Но в отличие от всех остальных игр серии в Myst V изображение полностью трехмерно, и вы можете отправиться, куда хотите, и разглядеть почти все, что хотите.

Вы можете выбрать способ передвижения!

1. Классический режим: привычный, удобный интерфейс, который позволяет вам исследовать полностью трехмерный мир с помощью одного щелчка мышкой. Просто нажмите левую кнопку, когда курсор перестанет быть прозрачным.
2. Расширенный классический режим: промежуточный метод, совмещающий лучшие элементы классического и свободного режима. Обзор всегда зафиксирован на курсоре. Когда он перестанет быть прозрачным, просто нажмите левую кнопку. Нажав на правую кнопку, вы сможете взаимодействовать с предметами, меню или табличками.
3. Свободный режим: для игроков и искателей приключений, которые умело перемещаются в полностью трехмерных ландшафтах. Полная свобода перемещения и обзора.



Переключаться между режимами можно прямо в игре. Используйте кнопки 1, 2, 3, которые соответствуют описанным способам перемещения. Также изменить режим вы можете в меню настроек, нажав на символ в верхнем правом углу и выбрав панель управления. Выбирайте режим, который больше вам подходит.

Управление – передвижение и взаимодействие

Классический режим

Классический режим создан для того, чтобы вы могли наслаждаться игрой, используя только однокнопочную мышь. Вам не понадобятся никакие другие кнопки (ни на мышке, ни на клавиатуре). Передвигаться можно, щелкнув левой кнопкой в нужном направлении. Взаимодействовать с предметами можно, щелкая по ним кнопкой или зажимая кнопку и перемещая предмет.

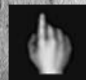
Когда вы познакомитесь с классическим режимом, то поймете, что щелчок мыши в разных областях экрана позволит добиться различных результатов.

Центр: щелчок по центру экрана обычно перемещает вас вперед.

Левый и правый край экрана: если вы подведете курсор к левому или правому краю экрана, он сменится на знак поворота, указывая на то, что если вы нажмете левую кнопку, то повернетесь на месте в нужную сторону.

Левее или правее центра: щелчок по этим областям экрана позволит вам свернуть в сторону или переместиться и повернуться одновременно.

Вид курсора поможет вам понять, что произойдет, если вы нажмете левую кнопку мыши.



Вперед: указывающий вперед курсор означает, что по щелчку мыши вы переместитесь вперед.

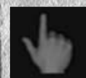
Поворот: Курсор, указывающий направо или налево, означает, что по щелчку мыши вы повернетесь на месте в левую или правую сторону.



Указатель: Указывающий курсор означает, что вы можете взаимодействовать с предметом, если щелкнете левой кнопкой мыши.



Взаимодействие: Курсор в форме открытой ладони означает, что вы можете взаимодействовать с предметом, если щелкнете кнопкой мыши или зажмете кнопку и переместите предмет.



Прозрачный: Прозрачный курсор указывает на то, что вы не можете ни двигаться, ни взаимодействовать с предметами.



Курсор в режиме свободного обзора: Если вы зажмете правую кнопку мыши, то перейдете в режим свободного обзора.

Возможность обзора с помощью мышки доступна и для тех, кто предпочитает классический режим навигации.

При этом обзор остается зафиксирован на курсоре. Если у вашей мышки есть правая кнопка, зажав ее, вы можете осмотреться. Иногда, если есть такая возможность, вы можете использовать колесо или третью кнопку мыши для того, чтобы вернуться назад.

Свободный режим

Свободный режим создан для игроков, которым удобнее перемещаться по игровому миру с помощью клавиатуры и мыши. В этом режиме немного сложнее передвигаться и взаимодействовать с предметами, зато вы не ограничены в том, куда идти и на что смотреть.

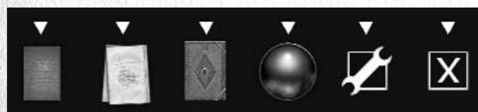
В этом режиме по умолчанию для передвижения предназначаются клавиши WSAD, а мышь используется для обзора. Бежать можно, зажав клавишу Shift. Все кнопки можно переназначить.

Курсор зафиксирован в центре экрана. Щелкнув правой кнопкой, вы сможете свободно перемещать его по экрану. Второе нажатие правой кнопки или любое передвижение вернут вас к обычному режиму просмотра.

У вас всегда есть выбор

В Myst V у вас есть широкий простор для выбора настроек. Мы надеемся, что мы все настроили заранее так, чтобы вам было удобно, но если у вас появится желание, вы всегда можете повозиться с настройками. Для того, чтобы вызвать меню настроек управления, просто переместите курсор в верхний правый угол экрана.

Появятся несколько значков...



С их помощью вы можете выйти из игры или открыть главное меню. В главном меню вы можете загрузить сохраненные игры.



Откройте меню настроек. Здесь вы можете настроить изображение, звук и управление. Дополнительную информацию смотрите в разделе "Меню".

Сохраняйте вехи своего пути



Камера: Когда вы выходите из игры Myst V, ваше путешествие автоматически сохраняется. Когда вы опять войдете в игру, вы окажетесь там, где закончили в прошлый раз. Но у вас всегда есть возможность сохранить игру в любой момент. Сначала вам придется найти свой Дневник и камеру. Не волнуйтесь, в игре есть несколько мест, где встречаются эти предметы, и их очень легко обнаружить.

Дневники



Дневник игрока: Фотографии, которые вы сделаете своей камерой, будут храниться в дневнике игрока. Они позволят вам не только сохранить памятные моменты своего путешествия, но и записать игру. Вернуться к сохраненной игре можно в любой момент. Вы переместитесь в миг, запечатленный на фотографии. Также в своем дневнике вы можете делать любые записи, например, об обнаруженных головоломках и возможных способах их решения.

manual_Myst5_.qxp 05.10.2005 19:32 Page 12



Дневник путешествия: Сюда будет заноситься текст всех монологов персонажей в игре. В их речи часто содержатся важные подсказки. Если вам кажется, что вы застряли и не знаете, что делать дальше, попробуйте перечитать этот дневник.



Дневник Йиши. На вашем пути вам попадется некоторое количество записей, сделанных Йишей. Эти фрагменты будут складываться в ее дневник и историю ее прошлого. Фрагменты, которые вам пока не удалось обнаружить, останутся прозрачными.

Дополнительные сведения

Таблички и пьедесталы



Мы не будем вдаваться в подробности (мы не хотим испортить вам удовольствие от игры). Табличка, которую вы будете носить с собой, станет важной частью вашего путешествия. Правда, в том, чтобы всегда носить с собой тяжелую табличку, есть свои неудобства. Вы не сможете подниматься по лестницам и использовать некоторые приборы и предметы. Вы можете положить табличку на любую ровную поверхность с помощью кнопки мыши. Вы поднимете ее, если просто подойдете к ней.



Таблички также можно ставить на пьедесталы, которые будут попадаться вам на вашем пути. Если вы встанете возле пьедестала, то сможете возложить на него табличку, щелкнув по нему мышью. Взять табличку с пьедестала можно также щелчком мыши.



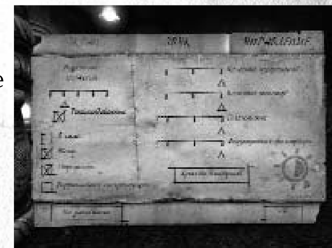
Таблички используются в первую очередь для общения с существами, для того, чтобы передавать им ваши приказы. Они понимают только некоторые простые символы, которые вы обнаружите на своем пути. Существа смогут "прочитать" ваше сообщение только в том случае, если вы отдадите им табличку. А так как они очень осторожны, вам придется придумать, как это сделать.

Меню



Попасть в меню настроек можно с помощью значка в правом верхнем углу экрана. Щелкнув по нему мышью, вы попадете в меню настроек графики, звука и управления.

Настройки графики

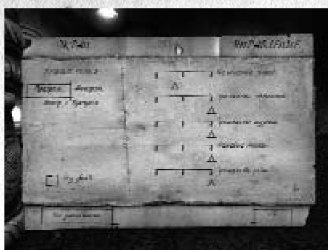


- *Разрешение экрана.* Сместите ползунок вправо для более детальной графики и влево для лучшей производительности.
- *Оконный режим.* Вы можете играть как в полноэкранном, так и в оконном режиме.
- *Качество изображения*:* Сместите ползунок вправо для того, чтобы улучшить графические эффекты (если их поддерживает ваша видеокарта), или влево для того, чтобы улучшить производительность.
- *Качество текстур*:* Сместите ползунок вправо, чтобы сделать текстуры более детальными, или влево, чтобы улучшить производительность.
- *Сглаживание:* Сместите ползунок вправо, чтобы добиться более гладких кривых линий, или влево, чтобы улучшить производительность.
- *Анизотропная фильтрация:* Сместите ползунок вправо, чтобы добиться более ровного изображения, или влево, чтобы улучшить производительность.

**Изменения этих параметров вступят в силу только после перезапуска игры.*

Настройки звука

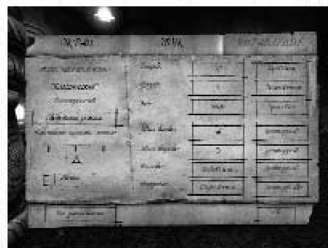
- *Настройки звука:* Выберите тип звукового устройства.
- *Без звука:* Отметьте эту опцию крестиком, чтобы отключить звук в игре.



- *Количество звуков:* Сместите ползунок вправо, чтобы увеличить количество одновременно воспроизводимых звуков, и влево, если качество звука станет неудовлетворительным.
- *Громкость различных звуков:* Сместите ползунок вправо, чтобы звук стал громче, или влево, чтобы звук стал тише.

Настройки управления

Особенности управления подробно обсуждаются в разделе "Управление - передвижение и взаимодействие". Вы можете перенастроить клавиши в свободном режиме, а также изменить чувствительность мыши. Сместите ползунок влево для уменьшения и вправо для увеличения чувствительности. Переключаться между различными режимами можно прямо в игре. Для этого используются клавиши 1, 2, 3, которые соответствуют классическому, расширенному классическому и свободному режиму.



Устранение неполадок

Звуковая карта и видеокарта

Для нормальной работы игры необходима оперативная система Windows 2000/XP, а также DirectX-совместимая звуковая карта и видеокарта. При возникновении неполадок со звуком или изображением в игре установите последнюю версию драйверов от производителя вашей звуковой карты или видеокарты. В противном случае игра может работать с ошибками. Мы также предлагаем вам возможность воспользоваться системой обновления драйверов GameShadow®, которая будет доступна через главное меню, если вы решите установить ее.

Microsoft DirectX 9

Для того, чтобы играть в Myst V, необходима версия DirectX 9.0c или более поздняя. Если у вас нет этой программы, вы можете установить ее с диска. При инсталляции игра предлагает вам возможность установить DirectX 9.0c. Вы можете установить эту программу самостоятельно. Для этого необходимо зайти в папку DirectX на диске и дважды щелкнуть по ярлыку Dxsetup.exe. Программа установки позволит вам переустановить DirectX 9.0c, проверить, сертифицированы ли ваши драйвера или переустановить драйвера для звуковой и видеокарты.

Защита от копирования

Для того, чтобы играть в Myst V: End of Ages, игровой диск должен оставаться в дисководе.

Техническая поддержка

Внимание!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- *Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)*
- *Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)*
- *Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)*
- *Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)*
- *Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)*
- *Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)*

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку "Мой компьютер" на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт "Свойства системы". На экране "Свойства системы" вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора.

Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию "Мой компьютер".

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт "Свойства".

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания "Бука" ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

Внимание:* Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.

Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу сразу после "зависания").

Авторы

Cyan Worlds, Inc.

КОНЦЕПТ и РУКОВОДСТВО

Rand Miller	Директор
Josh Staub	Художественный директор
Ryan S. J. Miller	Директор гейм-дизайна
Richard A. Watson	Историк Де'ни и дизайнер
Mark Dobratz	Продюсер

ГРАФИКА

Bill Slease	Производственный директор
Jason C. Baskett	Ведущий аниматор и художник
Eric A. Anderson	Ведущий художник
Terry J. Coolidge	Ведущий художник
Austin Thomas	Старший художник
Victoria Brace	Старший художник
Ryan J. Warzecha	Ассистент директора и аниматор
Gary W. Butcher	Художник
Rod Stafford	Аниматор
Eric R. Warman	Художник
Stephan Martiniere	Концепт-художник
Manny Trembley	Дополнительная графика

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Mark H. DeForest	CTO
Colin Bonstead	Ведущий программист движка
Bob Zasio	Ведущий программист графики
Douglas T. McBride	Старший художник и программист геймплея
Chris Doyle	Старший художник и программист геймплея
Jeff Lundin	Программист движка и геймплея
Adam Van Ornum	Программист движка и геймплея
Jason M. Calvert	Программист движка
Eric S. Anderson	Программист
Chris Purvis	Программист

ЗВУК И МУЗЫКА

Tim Larkin	Музыка и дизайн звука
Derek Odell	Сборка звука
Christopher L. Clanin	Дизайн и сборка звука

ТЕСТИРОВАНИЕ

Lloyd Bell	Менеджер тестирования
Eric G. Votava	Ведущий тестер-аналитик
Greg J. Miranda	Старший тестер (звук, сборка)
Victoria L. Almond	Старший тестер (звук, субтитры)
Ryan B. Persch	Старший тестер
Adam Breeden	Тестер
Bryce J. Biggerstaff	Тестер
Donald Cunnington	Тестер
William Harris	Тестер
David Hinkle	Тестер
Karl Johnson	Тестер
Kerryn Miller	Тестер

АКТЕРЫ

David Ogden Stier	Эшер
Rengin Altay	Йиша

ТЕХНОЛОГИЯ MOTION CAPTURE

Blur Studios

Rand Mille	Эшер
Jessica Hoogendyke	Йиша
Jason Baskett	Барро

АДМИНИСТРАЦИЯ И ПОДДЕРЖКА

Tony Fryman	Президент

manual_Myst5_.qxp 05.10.2005 19:32 Page 20

Mark Klammer	Вице-президент
Chris Brandkamp	Вице-президент по деловым вопросам
Dave Smith	Сиситемный менеджер
Byron R. Heinemann	Профилактика
Eloise McCloskey	Бухгалтерия

КОМЬЮНИТИ/ТЕСТИРОВАНИЕ

-Фокус-тестирование-

Andrew Chernauskas (aka Deg)
Melinda Russell (aka Rivenchan)
Ryan O'Neill
Chuck Yorlano
Mindy Yorlano
John Swiderski
Eleri Hamilton
Scott Hamilton
Mirriam Hamilton

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ

Bink

Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2005 RAD Game Tools, Inc.

ОТКРЫТЫЕ ЛИЦЕНЗИИ

Python 2.3.3 Copyright (c)2001, 2002, 2003 Python Software Foundation. Все права защищены.

ODE Copyright © 2001-2004 Russell L. Smith. Все права защищены.

The FreeType Project (C) 1996-2000 David Turner, Robert Wilhelm и Werner Lemberg. Все права защищены.

OggVorbisCopyright © 2003, Xiph.Org Foundation

FoundationLibJpegLibpng версии 1.0.7 от 1 июля 2000г., до 1.2.5, 3 октября 2002г. (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson

zlib (c) 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Expat Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd и Clark Cooper (c) 2001, 2002 Expat maintainers.

Ubisoft Entertainment

Yves Guillemot	Президент и исполнительный директор
Laurent Detoc	Президент североамериканского филиала
Jay Cohen	Вице-президент по изданию
Tony Van	Исполнительный продюсер
Ashley Bushore	Продюсер
Yan Charron	Ассистент продюсера
Laurentiu Rusu	Менеджер игрового наполнения
Tony Kee	Вице-президент по маркетингу
Helene Juguet	Директор по маркетингу
Karen Conroe	Менеджер бренда
Phil Shpilberg	Старший менеджер бренда
Sarah Berridge	Менеджер бренда
Ron Meiners	Комьюнити-менеджер
David Hawk	PR-директор
Cindy Lum	PR-менеджер
James Regan	Директор по развитию
Nicki Shovar	Директор по исследованию рынка
Lee Ann Weber	Художественный директор
Jasmine Ianneo	Дизайнер графики
Jasen Martinez	Менеджер по развитию
Danielle Unis	Редактор

Отдельное спасибо:
Clothilde Dussaint
Katherine E. Postma
Marc Fortier
Mondo Media
Richard Hernandez
Gilles Langourieux
Genevieve Lord
David Oh
Jack Wall
Winsome Young
XEODesign

Отдел тестирования Ubisoft

Eric Audette	Менеджер по тестированию
Yanick Beaudet	Менеджер по тестированию проекта
Martin Asnong	Ведущий тестер

Тестеры
Alain Chenier
Alia Hanouch
Danny Menard
Jasmin Gagnon
Jean-Francois Dupuis
Jean-Sebastien Gauthier
Louis-Philippe Brissette
Marius Ungureanu
Marie-Chantal Larocque
Martin Shank
Max Bricault
Olivier Gauthier
Stephane Charbonneau
Stephane Gobeil
Yan Gagnon
Yannick Francoeur

David Levesque	Старший тестер совместимости оборудования
Martial Antoine	Тестер совместимости оборудования

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ БУКА
ОТДЕЛЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И МАРКЕТИНГА

Сергей Руденко	Менеджер по лицензированию
Ирина Изотова	Менеджер по локализации
Вахитов Максим	Менеджер по локализации
Алексей Писклюков	Менеджер по продвижению продукта
Алексей Пастушенко	Перевод
Ирина Изотова	Перевод
Роман Потапкин	Технический эксперт
Руслан Дмитриев	Эксперт по звуку

Роли озвучивали:

Людмила Ильина	Йиша
Дмитрий Полонский	Эшер
Андрей Ярославцев	Атрус

Запись сделана на студии "VOX "

Санан Ушанов	Художник-дизайнер
Даниелла Климашевская	Художник-дизайнер

Алексей Пастушенко	PR-менеджер

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Александр Пак	Координатор бета-тестирования
Антон (Dok) Епишин	Старший тестер

Тестеры компании "Бука"
Иван (Qa) Райнов
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Алексей (=Ra=) Чеботарев
Александр Полосин

Внешние тестеры
Петр (Piton) Беляев
Олег (SKIV) Смирнов

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Павел Круглов

Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова

Александр Ковалев	Комьюнити-менеджер
Георгий Виталиев	Юридическая поддержка
Евгений Дмитриев	Техническая поддержка

РУКОВОДСТВО

Александр Михайлов	Генеральный директор
Марина Равун	Финансовый директор
Сергей Руденко	Руководитель отдела локализаций
Максим Н. Михалев	Руководитель отдела маркетинга
Татьяна Устинова	Руководитель коммерческого отдела

Для заметок

РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА

MYST V: end of ages

Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:115230 Москва, Каширское шоссе д.1 (к.2), Компания «Бука». С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ! Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия:[_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя:[_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]

Пол: [_]муж. [_]жен.

Возраст:[_][_][_] лет

Дата рождения:[_][_] · [_][_] · [_][_](дд.мм.гггг)

E-mail:___________@________________________________
Индекс:[_][_][_][_][_][_]

Адрес(полностью):____________________________________
____
д.________кор.__________кв.__________________________
____

(Код города) Телефон: ( )

Род занятий: [_]школьник, [_]студент , [_]работающий, [_]безработный, другое______________________________

Где Вы играете в игры?

[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?___________________
____

Какие журналы Вы читаете?

[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК,
[_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты Вы
читаете?____

Какую радиостанцию Вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]Станция 2000, [_]Europa +,
[_]Хит-FM, [_]Наше радио, [_]Серебряный дождь,
[_]Русское радио, другое________________________________

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/
мультфильма/ ТВ-передачи____________________________

Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше
всего?____
Предложите вашу тему для новой игры:________________
____

Где Вы купили игру (название и адрес магазина,
телефон, e-mail):_______________________________________
и по какой цене____

Что повлияло на ваше решение купить эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах,
[_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр,
[_]мнение журналистов, [_]имя издателя,
[_]реклама в магазине, [_]информация в Интернете,
[_]популярность игры, [_]демо,
другое____
Что еще вы хотели бы получать по рассылке?___________
____
____
Ваши пожелания
компании____
____

СПАСИБО!